

# A extensão do desenho para além do projecto.

Magalhães, Graça<sup>1</sup>  
Pombo, Fátima<sup>2</sup>  
Providência, Francisco<sup>3</sup>

## Resumo

*Neste texto pretendemos analisar a relação fundadora do desenho na prática do projecto assumida na palavra disegno enquanto representação de um pensamento projectual.*

*Posicionando-se como informador do conceito, através da construção da ideia, o desenho revela a forma do objecto na representação. O desenho como acção interna ao projecto promove a interpretação do mundo e a sua transfiguração no objecto. O nível de interpretação do desenho – a sua limitação e especificidade – resultará na caracterização do objecto. Segundo Jean-Luc Nancy (Tre saggi sull'immagine, 2002) o prefixo re de re + presentatio significa intensificação. Re + presentatio é presentatio (= imagem) + re (=ideia) ou seja, neste caso imagem (= presentatio) intensificada pela ideia. Representa-se, portanto, através da dualidade entre a presença da imagem e o que se imagina através dela. O desenho opera e interpreta esta dualidade concretizando-se no conceito (ideia).*

*A questão de investigação que orienta este texto é a seguinte: quais os limites para o exercício prático do desenho enquanto pensamento e possibilidade de representação da ideia no processo criativo (projecto)? Metodologicamente referimo-nos à prática do desenho a partir de três momentos: 1. o desenho do objecto como momento da invenção enquanto corpo do projecto, 2. o objecto desenho como momento de validação do corpo do autor (autoria) 3. o desenho objecto como momento de reconhecimento iconográfico da história.*

*Com este estudo procuramos contribuir: 1. para a compreensão do projecto ao nível da decifração criativa, técnica e conceptual do objecto; 2. para o estudo comparado das imagens que resultam da prática do desenho na relação com o projecto; 3. para a compreensão do desenho através do contacto interdisciplinar com outras áreas de investigação.*

**Palavras-chaves:** desenho, projecto, decifração criativa, interdisciplinaridade

## 1. Introdução

A questão de investigação que orienta este texto ao considerar os limites para o exercício do desenho enquanto pensamento e representação da ideia no decorrer do projecto vai de encontro ao que grosso modo se considera a relação “arte - ciência” como assunção teórica da conjugação entre arte e técnica. Não como modelo teórico formalmente funcional do projecto mas como reivindicação da própria natureza artística.

Essa relação não sendo pacífica é sem dúvida antiga. Desde o Renascimento italiano como proposição de

“rinascita” da antiguidade a “idea” institui-se como projecto global de consagração do Disegno. Na língua italiana, a palavra disegno tem um significado global que ultrapassa em muito a mera redução a uma grafia.(1)

Desde o séc. XIX, e particularmente desde a Grande Exposição, Londres, 1981, promove-se a conjugação da arte e da conquista técnica, considerados como valores interdependentes, quer seja tendencialmente para o lado da técnica, quer seja para o lado da arte.

Na representação como interpretação do mundo, o desenho funciona como instrumento privilegiado de transfiguração. Neste caso, o desenho como acção interna ao projecto promove a interpretação do mundo e a sua transfiguração no objecto. O nível de interpretação do desenho – a sua limitação e especificidade – resultará na caracterização do objecto. Primeiro, o desenho interpreta-se a si mesmo nas diferentes acções que o corporizam, depois, como referente disciplinar, da representação do projecto caracteriza-se pela mediação técnica e, por fim, na contextualização da sua existência, como objecto cultural, artístico, ou outros.

A crise do desenho é simultânea à sua validação como disciplina vigorosa, quer seja como prática prossecutiva de uma acção artística ou nas imediações do artístico, quer seja reconhecendo o seu desaparecimento. A crise do desenho existe na mesma medida em que se verifica o seu ressurgir potenciado. Neste caso, serve a negação à sua potenciação. Procuramos assim perceber de que forma o desenho nas suas múltiplas derivações poderá alcançar (estendendo-se para além dele) o projecto constituindo-se como uma metalinguagem do projecto.

Consideramos na nossa análise três momentos: 1. o desenho do objecto como momento da invenção enquanto corpo do projecto, 2. o objecto desenho como momento de validação do corpo do autor (autoria) e 3. o desenho objecto como momento de reconhecimento iconográfico da história. Na realidade, o desenho do objecto, o objecto coisa e a ideia da coisa são realidades diferentes ambas inclusivas do desenho como coisa da história. As diferentes percepções motivadas por estas três realidades traduz-se na experiência do objecto proporcionada pelo desenho.

## 1. O desenho do objecto \_ invenção vs criatividade - corpo do projecto.

A invenção/criatividade como caminho para a descoberta do objecto encontra-se na realidade física do desenho como matéria conformadora da ideia através da experiência. No entanto, estes dois conceitos não sendo coincidentes provarão pelo uso do desenho dois modos diferenciados de entendimento do objecto.

1 artista, Prof. Auxiliar, Universidade de Aveiro, membro integrado do ID+ (Research Institute for Design, Media and Culture), gracamag@ua.pt

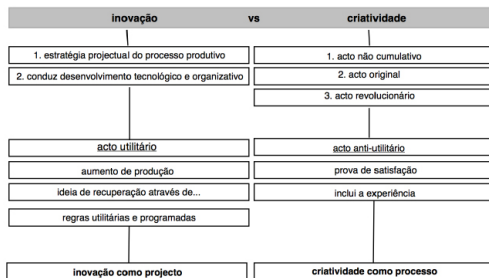
2 Prof. Associada Convidada, University of Leuven, membro integrado do ID+ (Research Institute for Design, Media and Culture), fatima.teix-eirapombo@asro.kuleuven.be

3 designer, Prof. Associado Convidado, Universidade de Aveiro, membro integrado do ID+ (Research Institute for Design, Media and Culture), correo@fprovidencia.com

A inovação mais ligada ao projecto difere substancialmente da criatividade, mais ligada ao processo artístico.

Na realidade, enquanto a criatividade refere a validação do processo como fim, (fig.1) a inovação representa a estratégia do processo que se deseja produtivo (fig.2). A criatividade refere, então, um acto não cumulativo, original e revolucionário. Ela é na sua origem um acto anti-utilitário, não deriva da sucessão e linearidade processual, não sacrifica os meios com vista de um fim.

De forma diferenciada a inovação conduz ao desenvolvimento tecnológico e organizativo. Como acto utilitário visa o aumento da produção na sua acepção mais vasta recuperando o problema através de regras utilitárias e programa.



Esquema para a descrição de inovação versus criatividade

A criatividade não deriva apenas da necessidade da resolução técnica de um problema em relação à forma, mas sim de um imiscuir-se na cultura que é do objecto no seu sentido mais lato.

Na sequência do descrito no esquema acima, cremos poder afirmar que a proximidade artística (no sentido de o objecto se deixar contaminar por aquela) poderá ser uma mais valia para o projecto.

A distinção que Bruno Munari fazia entre criatividade projectual do objecto (de design) e a fantasia pertencente ao objecto (da arte) é pertinente através da consideração de campos de acção diferenciados, não de cisão. O objecto artístico nasce da fantasia enquanto esta deriva do não "programado". No objecto projectado ela é representada através das gravações possíveis e desejáveis como "desvio" do estritamente projectual.

A contaminação como acto favorável à criação parece ser reveladora do reconhecimento da fantasia impulsionadora do projecto.

No caso do desenho como campo perceptivo alargado e global, a manipulação do problema não está condicionada pela ordem da leitura cultural dominante, analítica, lógica e racional atribuída ao hemisfério cerebral esquerdo, mas antes é potenciada a eficácia aumentando a participação do hemisfério cerebral direito, ligado às propriedades artísticas, sintéticas e abrangentes.

Assim, a intuição, a descontinuidade da compreensão, o incompleto, a sensação, palpites, sentimentos fazem parte do processo criativo (fig.3) como "capacidade de ver as coisas em simultâneo, de apreender os padrões e estruturas gerais, apontando por vezes para soluções divergentes, é na verdade uma expressão evidente do tipo de pensamento assumido pelos arquitectos no seu processo criativo". (Spencer, 2000: 288-289).



fig. 1. Fernando Brizio, Viagem, 2005

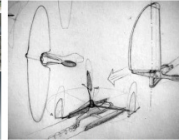


fig. 2. José Viana, esboço de sistema mecânico

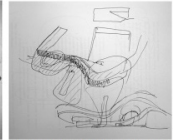


fig. 3. Pedro Costa, esboço arquitectura

## 2. O objecto desenho \_ validação \_ corpo do autor (autoria)

Renato Partenope define do seguinte modo a diferença entre desenho e projecto, "o desenho é a procura da identidade do objecto através da identidade do sujeito. O projecto é a procura de identidade do objecto através das formas institucionais da representação." (Partenope, 1984-1990: 56).

Neste caso na afirmação do projecto está incluída a representação como modo institucional de aceder à acção de desenhar. O problema da representação será, sobretudo, um problema da cultura da representação (fig. 4) já que a dificuldade de fazer coincidir a representação subjectiva do mundo com o mundo em si é irresolúvel. Por seu lado o desenho enquanto representação é mediador da conflitualidade entre a subjectividade (sujeito) e a realidade (mundo) através das suas formas históricas que não são mais do que as convenções técnicas da representação (modelos). (2)

A representação é determinada pelo entendimento conflitual da história da representação (disegno). Por exemplo, a "invenção" da perspectiva nascerá da "necessidade" da nova representação do mundo, contrariando a representação medieval onde o espaço é o resultado da relação entre personagens e coisas.

Neste caso, o desenho permanece como experiência da acção do indivíduo no espaço da representação (fig.5). Como herança vanguardista, o desenho admite diferentes existências, através de múltiplas experiências, como prática desestabilizadora de valores adquiridos. O desenho é um acto de alternância que possibilitará a aparição incerta do objecto como signo (marca) do desejo.

A palavra explicita o conceito, mas é impotente na tradução integral da ideia. A palavra pode ser um instrumento de aproximação à ideia mas não veicula a ideia, pelo menos, quando se trata de um pensamento visual. O pensamento projectual é, por isso, muito mais ligado ao mundo das imagens do que ao da palavra. As categorias abstractas do projecto são, tal como para o mundo das imagens, a medida, o ritmo, a hierarquia, a ordem, a proporção, o posicionamento; categorias que ao hierarquizar-se tomam sentidos e direcções diferentes ao qual chamamos representação (fig.6). Assim, a memória operativa do projecto é, por natureza, visiva. E sendo memória visiva, «recordação visiva» transforma-se, no plano bidimensional, em imagens mentais, representações, que se inscrevem na vasta história do desenho. Mas o desenho é também lugar de pensamento disciplinar ao ser simultaneamente objecto e sujeito, tornando-se o "núcleo genético do processo formativo" do objecto. Neste sentido, o pensamento através do desenho, é inscrito e revelado no objecto concorrendo para a sua configuração,

*"no percurso ao longo da «linha de sombra» que esconde o surgir do projecto da obscuridade dos pensamentos*

*indistintos, envolvidos em indecisões, até à «clarté» da forma, até à essência das ordenações, à nitidez da linguagem, pode-se de forma credível avistar, ainda que com grande dificuldade, um horizonte de trabalho novo capaz sem dúvida de complicar, mas certamente de trazer mais fascínio à compreensão da separação entre um programa de arquitectura e uma «coisa arquitectónica», seja ela só desenhada ou também construída e habitada.» (Partenope, 1984- 1990: 64)*

O projecto começa com pré-conceitos que vão sendo substituídos por conceitos que se tornam mais adequados. Como? Referindo a arbitrariedade que compreende o acto de desenhar. Tal arbitrariedade do desenho articula os diferentes momentos projectuais na passagem do pré-conceito ao conceito, do geral ao conhecimento específico, de um fazer indefinido a uma acção delimitada.

O desenho não respeita a linearidade dos factos, não é um problema de interpretação, mas constitui-se como uma sucessão de factos fazendo com que exista um antes e um depois para o projecto. Por isso, os momentos projectuais não são descritos sucessivamente, pelo contrário, são apresentados descontinuamente pelo desenho.



fig. 4 Pedro Bandeira, Ilustração



fig. 5 Francisco Providência, Caderno, 1992

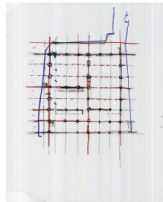


fig. 6 Francisco Vieira Campos, Centro Cultural de Távira

### 3. O desenho objecto \_ reconhecimento \_ história

A partir do modernismo a arte convoca a possibilidade de demonstrar, comunicar e transmitir as “descobertas”, diz Santner (1997: 113-114), as irregularidades, incompatibilidades e desacertos do sistema da arte. O modernismo instaura o reconhecimento operativo do paradoxo passando este a ser constituinte da experiência moderna. Do seu estádio inaugural ao pós-modernismo.

Consequentemente, o desenho leva o projecto para limites que não são os estritamente programáticos. Ao ser mais do que uma mera expressão técnica, o desenho escapa ao limite da ciência e da técnica consideradas nos limites de uma resolução projectual. Neste sentido, o desenho é mais do que o projecto já que este se posiciona dentro da possibilidade técnica da ideia. (3)

Poderemos, pois, pensar que o objecto não se manifesta pela exclusividade técnica e, portanto, não poderá ser identificado com ela.

A possibilidade técnica revelada no projecto é pois parcelar em relação à totalidade do objecto artístico, à medida que este se autonomiza a condição técnica é deixada para trás, desconsiderada do ponto de vista projectual, tornando-se a experiência preponderante na realidade do objecto (fig.7). A partir do séc. XIX, a reificação do objecto artístico, por parte de um público alargado, faz com que a questão técnica seja condicionada pela experiência, quer seja a da arte ou a da

ciência. Dela derivará a instrumentalização do mundo a partir das “novas realidades” perceptivas que derivam de novas formulações técnicas.

*“As imagens visuais e sonoras ao tornarem-se aquisições essenciais, alargaram ou aboliram a memória involuntária em detrimento da conservação pessoal da experiência. (...) os próprios olhos perderam o poder de ver. O declínio da aura ultrapassa os limites da obra de arte, ela é testemunho de uma modificação fundamental da relação do homem com a experiência das coisas.” (Palmier, 2006: 644)*

A importante mudança que se opera na percepção artística no séc. XIX, tem a sua origem, segundo Walter Benjamin, no surgir das massas como sujeito histórico. Enquanto que o espectador clássico valorizava a singularidade da obra e a sua percepção, as massas desejaram possuir o objecto, abolindo a distância pela reprodução da imagem. A questão da reprodutibilidade, analisada por Benjamin, passa a central na consideração do objecto da arte. Nesta circunstância o aparecimento da fotografia é um caso exemplar da relação da arte e da técnica.

Ao contrário do desenho manual onde é necessário relacionar pensamento e acção através de um processo de verificação, na fotografia a apreensão faz-se no instante, esta incorpora o sujeito no momento. As relações e associações atentas implícitas no desenho, promovem uma atitude reflexiva que privilegia a atenção como modo perceptivo distante do aparecer no acto de fotografar que impõe limites na fixação do instante. É na fixação do instante que a fotografia nos dá a ver a impossibilidade de penetração na realidade completa da imagem daquilo que resta como o seu carácter de verdade. Esta transformação das imagens através da técnica, anunciam o seu devir como mercadoria. A renovação dos objectos transformados em mercadoria pressupõe o devir de um mundo cuja transformação não terá retorno. Mais uma vez a questão técnica será reguladora de desejos quer do mundo da arte, quer do quotidiano.

Ao inaugurar esta fantasmagoria o objecto moderno assume variadas especialidades. Serão múltiplas as experiências promovidas pelo advento dos objectos da arte, elas congregam esteticamente a ideia do todo, mas também para a ciência e a intromissão desta na arte.

A visibilidade passará a estar no centro da questão tornando-se um pilar do modernismo (fig.8). Também a futura aceitação da inutilidade do objecto artístico contribuirá para a reivindicação de uma formulação estética para o objecto de uso como resultado do projecto.

Coincidirá o projecto, como disciplina moderna, com a afirmação do desenho (fig.9), “confundindo-se” com o objecto, tratando-se da negação da representação (modernismo) ou da sua afirmação (pós-modernismo). Será através desta compreensão do desenho que o objecto se afirma em relação ao projecto. O desenho será pois o território mais vasto de onde deriva e permanece o objecto. Perseguir o desenho querera, então, dizer procurar a verdade do objecto, para além da sua idealização, comprometido com o fazer (desenhar) como prática. Neste caso à resolução do objecto:

1. coincide a presença do autor;
2. corresponde o programa (necessidades do objecto) e espectador (necessidades visíveis do objecto);
3. participa da tecnologia na construção da obra.

A correspondência com a tecnologia advém de esta ser mediação como processamento do avanço do projecto. Neste caso, a resolução técnica mediada pelo desenho decorre, internamente, do processo de concepção do objecto e não de redundâncias tecnológicas externas, usurpadoras do projecto. Por esta via o desenho é mais do que o projecto, in-formando e con-formando o objecto.



fig. 7 AXR Portugal,  
EPUL Encosta do Restelo



fig. 8 João Machado,  
CINANIMA, 1983



fig. 9 Nuno Brandão Costa,  
IPL\_croquis

## Conclusão

O desenho é vital na resolução do problema do projecto na medida em que deriva do contacto com a realidade agindo como 'memória criativa'. A emergência da forma resulta da história como realidade material que determina o exercício criativo. A intuição do desenho é a forma libertadora da experiência da realidade como modo de sobrevivência do objecto. Por isso o desenho é mais do que a representação do projecto actuando para além da interpretação.

Circunscrito à visibilidade da imagem do projecto o desenho é representação no domínio da artificialidade técnica, liberto desta mediação, que não é outra senão a expressão dos modelos disciplinares a que o projecto o restringe, o desenho mostra a invisibilidade do mundo (das coisas) con-formado pela sua presença.

Assim, os impulsos subjectivos associados à grafia inscrevem os conteúdos do projecto. Neste caso, a relação entre a percepção de um desenho e a alusão ao objecto representado não é feita através da representação e do seu contexto, não deriva da percepção fenoménica do desenho nem da realidade no qual ele está inserido, mas sim da percepção do objeto desenho e das possibilidades interpretativas propostas pelo desenho objeto. Neste caso, o desenho apropria-se e age, simbolicamente, sobre o lugar da sua produção como reacção ao acontecimento pelo qual ele existe.

Por isso, apelamos à prática do desenho como meta-representação do projecto, como experiência libertadora possível feita de opostos, contradições, paradoxos, que proporcionam a existência do objecto constituído como história.

## Notas

(1) A palavra disegno tem origem no Renascimento, na língua italiana, que nasce na Toscana, e não na língua latina. Disegno, significa a projeção do todo, como projecção de um conceito. Por exemplo, disegno della pittura italiana significa o encontro racional e sensível com a pintura italiana. Ou, disegno di legge para dizer projecto de lei ou ainda, far disegno su qualcuno significa contar com alguém.

(2) A representação perspetiva evoca um modelo cognitivo em correspondência com a deformação visual, logo distante da verdade. O que atesta acerca da convenção dos modelos na apreciação métrica e morfológica da realidade observada.

(3) Já os desenhos de Leonardo são a prova da não coincidência do limite técnico como possibilidade do desenho. Não circunscrevendo a sua inventiva projectual ao tecnicamente possível, os seus projectos são redundâncias do desenho. O desenho sobrepõe-se ao projecto como consequência experimental.

## Referências

- Nancy, J.-L. (2002). Tre saggi sull'immagine, Napoli: Cronopio
- Palmier, J.-M. (2006). Walter Benjamin. Le chiffonnier, l'ange et le petit bossu. Paris: Klincksieck. Partie III
- Partenope, R. (cur.) (1984-1990). Nel disegno: Materiali di un corso di disegno e rilievo della facoltà di architettura di Roma. Roma: CLEAR
- Santner, E. L. (1996). A Alemanha de Schreber. Uma história secreta da modernidade. Rio de Janeiro: Zahar Editor
- Spencer, J. M. F. (2000). Aspectos heurísticos dos desenhos de estudo no processo de concepção em arquitectura. Lisboa: FAUTL (PhD)